



CHALLENGER GAMING CENTER

2. Plan de Empresa:

- ¿Por qué este proyecto?

He querido hacer este proyecto porque he visto una buena oportunidad de aprendizaje al ser un tema que me gusta y al ser el negocio de un amigo mío me da ese extra de motivación para tratar de hacerlo lo mejor posible.

- ¿Existe competencia?

Existen varios centros de juegos o “e-sports” en Sevilla, pero están en diferentes zonas alejadas las unas de las otras, por lo que no supondría apenas competencia.

- ¿Por qué creo que mi producto se venderá?

Porque el dueño del centro me comentó que tenía problemas con las reservas y que le gustaría trabajar con algo para tener más facilidad con los productos que vende en el centro, por ello creo que si hago una buena aplicación podré sacarle beneficio y podría incluso venderla a otros centros.

- ¿Qué hay de novedoso en mi producto?

No suelen haber aplicaciones móviles orientadas específicamente en centros gaming, y creo que puede ser de gran utilidad.

- ¿Por qué ese nombre y Logo?

Es el que tenía la empresa de mi amigo.

- Qué ofrece tu producto o servicio, Modelo de negocio, clientes objetivo...

Mi producto ofrece a los clientes una aplicación que permite comprar los productos disponibles que ofrece el centro (recogida en tienda) y permite reservar una plaza tanto en un ordenador como en una PS4, con un calendario que permite elegir día y las horas.

Los clientes objetivo son sobre todo niños y adolescentes, tratando de llegar a ellos mediante bonos, descuentos de amigos o torneos.

- Competencia

Como centros gaming en Sevilla están: Elite Gaming (Sevilla Este), y Arena Gaming (Nervión), con los que podría hablar si necesitaran una aplicación similar.

- DAFO

Debilidades:

- Cada vez es más común tener ordenador en casa con el que poder jugar, por lo que poco a poco habrá menos clientes.
- Poca experiencia en el sector, lo que podría afectar al correcto funcionamiento del sistema.

Amenazas:

- Continua evolución de la tecnología, que hará que en un futuro quede antiguo y haya que actualizarlo, costando un dinero.

Fortalezas:

- Al ser el dueño amigo mío, puedo preguntarle con más confianza que quiere y como lo quiere, y me facilita más el trabajo.
- Posibilidad de seguir aumentando las funcionalidades de la aplicación en un futuro, añadiendo torneos o colaboraciones.

Oportunidades:

- Posibilidad de vender la aplicación a diferentes centros
- Posibilidad de colaborar con Marcas para un patrocinio.

Publicidad y promoción:

Las empresas podrían pagar para que su marca sea patrocinada en la aplicación o que incluso los clientes tengan descuentos en los productos de su marca si los clientes compran desde la tienda del Challenger.

3. Descripción del sistema:

Mi proyecto consta de una aplicación programada en Spring Boot y con una interfaz de usuario diseñada con Angular para web y Flutter para móvil.

La aplicación trata sobre un centro gaming que hay en Virgen de Luján llamado Challenger Gaming Center, donde puedes ir presencialmente a jugar al ordenador o a la Play 4 en diferentes salas que dispone el centro y comprar bebidas para estar lo más agusto posible. También dispone de Figuras y periféricos para comprar.

En la aplicación quiero que no necesites ir presencialmente para reservar sitio o tengas que comprar (o reservar) algún producto, si no que puedas hacerlo directamente en la aplicación.

El cliente solo tendrá acceso a la aplicación móvil, en la que podrá ver su información, podrá reservar sitio el día y hora que quiera y podrá comprar los productos de la tienda agregándolos a su carrito y teniendo la opción de recoger en tienda.

El administrador tendrá acceso a la aplicación Web, donde podrá mostrar la lista de usuarios, donde podrá bloquearlos, la lista de reservas, la lista de categorías y productos donde podrá añadir, editar o borrar y por último cambiar su contraseña.

- Historias de Usuario:

Las historias de usuario las he planteado en GitHub, siguiendo el patrón que hemos hecho durante el curso, he dividido los proyectos en Challenger Web, Api y Móvil, y en cada una he puesto las historias correspondientes.

4. Modelado y Diseño

Planificación de la interfaz del proyecto en Figma:

<https://www.figma.com/file/8yPA6MA0GsJ3kpZyapu2bc/Challenger-Api?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=1hNZ5mw6rpWkrJQZ-0>